

Sławomir Kotylak

Problemy klasyfikacyjne działalności przedsiębiorstw sektora przemysłu kreatywnego w modelach porównawczych gospodarek europejskich

Ekonomiczne Problemy Usług nr 112, 331-340

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

SŁAWOMIR KOTYLAK

Uniwersytet Zielonogórski¹

PROBLEMY KLASYFIKACYJNE DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTW
SEKTORA PRZEMYSŁU KREATYWNEGO
W MODELACH PORÓWNAWCZYCH GOSPODAREK EUROPEJSKICH

Streszczenie

W artykule autor porusza problematykę klasyfikacji działalności przedsiębiorstw sektora przemysłu kreatywnego w modelach ekonomicznych służących ocenie potencjału i kierunku rozwoju poszczególnych jego elementów. W krajach UE stosuje się system kodów NACE, który to jednak nie zawiera przejrzystej klasyfikacji dla każdej formy działalności kulturalnej lub kreatywnej. Tak więc przyporządkowanie klas statystycznych formom działalności kulturalnej i kreatywnej nie jest łatwym zadaniem.

Autor zwraca więc uwagę na elementy, które w sposób naturalny utrudniają, a niekiedy uniemożliwiają prawidłową ocenę w skali mikro- i makroekonomicznej czynników rozwoju sektora przemysłu kreatywnego. W związku z tym przedstawiona została w artykule koncepcja przyporządkowania i uporządkowania terminologicznego i statystycznego klasyfikacji działalności przedsiębiorstw sektora przemysłu kreatywnego na potrzeby modeli porównawczych. Zdaniem autora ujednoczenie rozwiązań w znacznym stopniu uprości oraz doprecyzuje obecnie stosowane narzędzia oceny wielkości i potencjału gospodarczego sektorów przemysłu kreatywnego w poszczególnych krajach członkowskich Unii Europejskiej.

Słowa kluczowe: przemysł kreatywny, sektor kultury, przemysł kultury, klasyfikacja działalności, PKD, NACE.

¹ Wydział Ekonomii i Zarządzania, Zakład Zarządzania Strategicznego i Marketingu.

Wprowadzenie

Posługiwanie się danymi na potrzeby analiz i badań ekonomicznych wymaga tworzenia jednolitych klasyfikacji produktów i działalności oraz ściśle określonych systemów statystycznych służących do zbierania i grupowania danych. Klasyfikacje te, zwane także nomenklaturami, należą do podstawowych instrumentów, bez których dane statystyczne nie mogłyby być zbierane. Zasadnicze znaczenie systemów klasyfikacyjnych polega na wprowadzeniu wspólnego języka zarówno do zbierania, jak i do prezentowania danych, możliwości dokonywania analiz porównawczych stosowanych we wszystkich krajach członkowskich UE przez instytucje Wspólnoty oraz organizacje europejskie.

Obecnie w Europie do klasyfikacji działalności gospodarczej – stosowanej do klasyfikacji przedsiębiorstw – wykorzystuje się kilka systemów, m.in.:

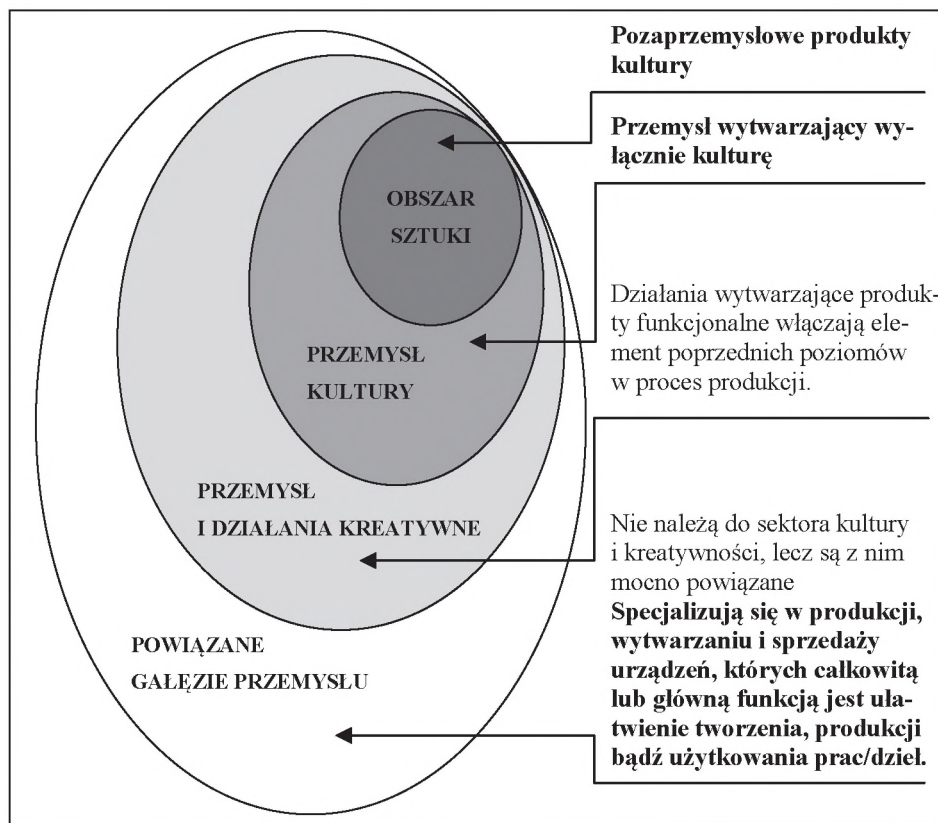
- ISIC – *International Standard Industrial Classification of All Economic Activities* (Międzynarodowa standardowa klasyfikacja przemysłowa całej działalności gospodarczej).
- NACE – *Nomenclatures des Activites de Communauté Européene* (Europejska Klasyfikacja Działalności)
- PKD2007 – Polska Klasyfikacja Działalności.

Prowadzi to do powstawania trudności w jednorodnej ocenie ekonomicznej elementów gospodarek krajów członkowskich UE, ze względu na występujące w przyjętych klasyfikacjach różnice. Celem artykułu jest zatem przedstawienie metod rozwiązania problemu braku jednolitej klasyfikacji działalności gospodarczej na przykładzie przedsiębiorstw sektora przemysłu kreatywnego z wykorzystaniem założeń terminologicznych stanowiących podstawę przyporządkowania określonych form działalności do przemysłu kreatywnego.

1. Koncepcja terminologicznej klasyfikacji przedsiębiorstw sektora przemysłu kreatywnego

Na potrzeby artykułu autor przyjmuje, że określenie ‘sektor przemysłu kreatywnego’ odnosi się do definicji zastosowanej w opracowaniu *Ekonomia kultury w Europie (The Economy of Culture in Europe, European Commission 2006)*. Opracowanie zostało zlecone przez Komisję Europejską i uchwyciło bezpośredni i pośredni wpływ socjoekonomiczny sektora kultury w Europie, jak również wkład przemysłu kreatywnego do agendy lizbońskiej. Zaproponowane nowe ramy oparte na potrzebie rozróżnienia wyodrębniły ‘sektor kultury’, który obejmuje tradycyjnie rozumiane obszary sztuki i przemysłu kultury, które na wyjściu oferują wyłącznie wartości kulturalne, oraz ‘sektor kreatywny’ gromadzący pozostałe gałęzie przemysłu oraz działania wykorzystujące kulturę jako wartość dodaną do produkcji

i produktów pozakulturowych. W celu szczegółowego zbadania obszaru objętego przez oba sektory przyjęto przemysł kreatywny jako ‘proces radiacji’ (*The Economy of Culture in Europe*, European Commission 2006). Proces radiacji zaprezentowano na rysunku 1.



Rys. 1. Proces radiacji

Źródło: opracowanie własne na podstawie (*The Economy of Culture* 2006, s. 53).

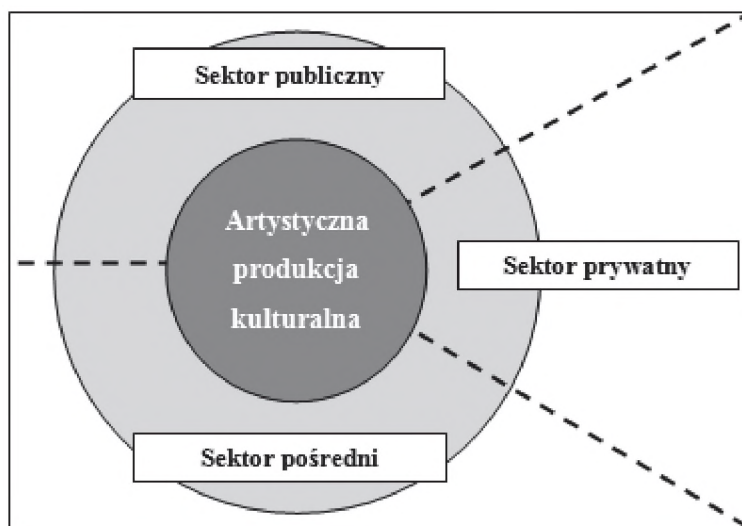
Proces radiacji umożliwia określenie różnych kategorii działań dla sektorów objętych gospodarką kultury tworzących przemysł kreatywny:

- Centrum tworzą pozaprzemysłowe produkty kultury, np. ‘obszar sztuki’.
- Pierwszy okrąg wokół centrum obejmuje te działy przemysłu, które wytwarzają wyłącznie kulturę, to znaczy ‘przemysł kultury’.
- Drugi okrąg obejmuje działania, których produkty są funkcjonalne, a jednocześnie włączają element poprzednich poziomów w proces produkcji. W takim przypadku dotyczy to ‘działań’, a nie tylko ‘przemysłu’. Jeśli zastosować projektowanie jako przykład, to nie wszystkie gałęzie przemysłu stosujące działania projektowe w celu włączenia kreatywności i poprawie-

nia wyniku objęte są niniejszą definicją. Cały przemysł samochodowy nie może wejść w zakres oceny gospodarki kultury ze względu na swoje działania projektowe – niemniej działania projektowe w tej gałęzi przemysłu są istotne dla uzyskanego całkowitego wyniku (*The Economy of Culture* 2006, s. 54).

- Okrąg trzeci obejmuje działania realizowane w innych gałęziach przemysłu, posiadające duży potencjał kreatywności opartej na kapitale wiedzy.

Sektor kultury i działań kreatywnych może rozkładać się na sektory publiczny i prywatny. Zgodnie ze szwajcarskim modelem trójsektorowym sektor kultury dzieli się na zasadniczy obszar produkcji artystycznej/kulturalnej oraz obszar zewnętrzny, obejmujący publiczne, pośrednie (non-profit) i prywatne (zorientowane rynkowo) podsektory. O ile dwa pierwsze sektory należą do pola ‘kultury non-profit’, sektor trzeci postrzegany jest jako kultura ‘zorientowana na zysk’ lub ‘komercyjna’ i ten sektor określany jest jako ‘przemysł kultury i przemysł kreatywny’. Na rysunku 2 zaprezentowano szwajcarski trójsektorowy model sektora kultury.



Rys. 2. Szwajcarski model trójsektorowy sektora kultury

Źródło: (*First Report* 2003, s. 26).

Podsektory połączone są kapilarnym systemem wzajemnej wymiany. Przemysł kultury budowany jest na potencjale w zakresie kreatywności publicznych oraz niezorientowanych na zysk sektorów kultury i dostarcza informacji zwrotnej o innowacjach – przynajmniej w idealnych warunkach. Jedną z najważniejszych cech charakterystycznych sektora przemysłu kultury jest jego otwartość. Siła osób samozatrudnionych oraz małych przedsiębiorstw leży w ich zdolności do absorbowania trendów kulturowych oraz szybkiej reakcji na zmiany na rynku i jest to

szczególnie ważne dla przemysłu kultury. Dlatego właśnie obserwuje się wiele elementów wspólnych z sąsiadującymi bądź większymi sektorami, na przykład z 'przemysłem kreatywnym' (zwłaszcza określonym na podstawie definicji stworzonej w kontekście anglosaskim). W tabeli 1 przedstawiono podział na sektory i podsektory przedsiębiorstw przemysłu kreatywnego w odniesieniu do szwajcarskiego modelu trójsektorowego podziału.

Tabela 1

Trójsektorowy podział przemysłu kreatywnego

| Obszary | Sektory | Podsektory |
|------------------------------------|-----------------|--|
| ZASADNICZY OBSZAR SZTUKI | sztuka wizualna | <ul style="list-style-type: none"> – rzemiosło, – malarstwo, – rzeźba, – fotografia, |
| | przedstawienia | <ul style="list-style-type: none"> – teatr, – taniec, – cyrk, – festiwale, |
| | dziedzictwo | <ul style="list-style-type: none"> – muzea, – biblioteki, – archiwa, – stanowiska archeologiczne |
| OBSZAR 1: PRZEMYSŁ KULTURY | film i video | <ul style="list-style-type: none"> – rynek muzyki rejestrowanej, – wydarzeń gromadzenia odbiorców w sektorze muzycznym, – książek, – magazynów, – gazet |
| | tv i radio | |
| | gry wideo | |
| | muzyka | |
| | książki i prasa | |
| OBSZAR 2: PRZEMYSŁ KREATYWNY | projektowanie | <ul style="list-style-type: none"> – projektowanie: <ul style="list-style-type: none"> ○ moda, ○ grafika, ○ wnętrza, ○ produkty |
| | architektura | |
| | reklama | |

Źródło: opracowanie własne na podstawie (*The Economy of Culture* 2006).

W rezultacie przyjętego podziału możliwe stało się wyodrębnienie 11 zasadniczych branż w sektorze przemysłu kreatywnego, do których należą: sztuka wizualna, przedstawienia, przemysł filmowy, radio i telewizja, gry i oprogramowanie, przemysł muzyczny, rynek księgarski, rynek prasowy, przemysł projektowy, rynek architektoniczny, rynek reklamowy, inne/nowe formy działalności. Podział ten został przyjęty w dalszej części artykułu jako podstawa zaproponowanego modelu.

2. Podstawy systemu klasyfikacji działalności gospodarczej w krajach UE

Stworzenie unijnej klasyfikacji działalności gospodarczej (znanej pod akronimem NACE 70) było podstawą do gromadzenia porównawczych danych statystycznych działalności dla wszystkich krajów unijnych. Klasyfikacja ta, opublikowana w 1990 r., stała się obowiązującą regulacją prawną od 1 stycznia 1993 r. Kraje członkowskie UE są zobowiązane do zbierania danych statystycznych dotyczących działalności gospodarczej zgodnie z przepisami NACE lub w oparciu o krajowe przepisy. Jednakże krajowe przepisy muszą odpowiadać strukturze określonej w NACE. Struktura europejskiej klasyfikacji NACE oparta jest na Międzynarodowej Klasyfikacji Działalności Gospodarczej ISIC z rozszerzeniem spełniającym potrzeby UE. Struktura NACE koresponduje również: z europejską klasyfikacją SPA (Klasyfikacja Produktów wg Rodzajów Działalności). Polska Klasyfikacja Wyrobów i Usług, która oparta została na europejskich klasyfikacjach NACE, SPA i PRODCOM.

W związku z dużym tempem zmian zachodzących we wszystkich obszarach gospodarki oraz szybkim rozwojem nowych dziedzin, szczególnie tych związanych z usługami i technologiami informacyjnymi i komunikacyjnymi, podobnie jak inne klasyfikacje, również NACE podlega okresowym uaktualnieniom, za co odpowiedzialna jest Komisja Europejska, konsultująca zmiany z wybranymi organizacjami branżowymi, m.in. Euratexem. Klasyfikację powstałą w roku 1990 przyjęło się nazywać *NACE Revision 1.1* (Rev.1.1), natomiast uaktualnienie obowiązujące od 1 stycznia 2008 *NACE Revision 2* (Rev.2). Obecnie rozważa się ponadto dwie możliwości: modernizację systemu NACE, aby lepiej odzwierciedlał rzeczywistość gospodarczą, lub przybliżenie NACE do NAICS², tak aby obie klasyfikacje umożliwiały porównywalność analiz.

3. Model klasyfikacji działalności przedsiębiorstw sektora przemysłu kreatywnego na potrzeby badań porównawczych współczesnych gospodarek

W przyjętych modelach sektor ‘Dziedzictwo’ nie jest tak ważny jak pozostałe sektory. W związku z tym został on przesunięty to sektora innych/nowych form działalności. Najogólniej rzecz biorąc, sektor ‘inne/nowe formy działalności’ gromadzi wszelkie formy działalności kreatywnej lub kulturalnej, które nie zostały ujęte w innych sektorach, ale są istotne dla modeli porównawczych.

Jak już zostało wspomniane, kod NACE to klasyfikacja form działalności gospodarczej stosowana przez Unię Europejską (nazwa francuska: *Nomenclature statistique des activités économiques dans la Communauté européenne* – NACE).

² NAICS – Północnoamerykański System Klasyfikacji Działalności Gospodarczej.

Składa się ona z czterech poziomów zorganizowanych hierarchicznie. Pierwszy poziom identyfikowany jest kodem alfabetycznym i określany jako 'sekcja'. Poziomy dwa do cztery składają się z liczb dwu-, trzy- lub czterocyfrowych. Określone są jako: działy, grupy i klasy. Większość państw UE przyjęła już ten system we własnych krajowych systemach statystycznych.

System kodów NACE nie spełnia jednak wymogów systemu mogącego służyć jako element tworzący spójną podstawę w modelach porównawczych gospodarek, gdyż nie zawiera przejrzystej klasyfikacji dla każdej formy działalności kulturalnej czy kreatywnej. Tak więc przyporządkowanie klas statystycznych formom działalności kulturalnej i kreatywnej nie jest łatwym zadaniem.

Z tego też powodu należy dokonać transformacji elementów identyfikacji działalności do wspólnej grupy branż. W tym celu dla sektora przemysłu kreatywnego opracowano model w oparciu o trójsektorowe ujęcie branż z różnych systemów identyfikacji działalności. W tabeli 2 przedstawiono model kategoryzacji form działalności kulturalnej i kreatywnej w oparciu o sektorowy podział działalności w odniesieniu do klasyfikacji NACE i PKD. Lista oparta jest na klasyfikacji sugerowanej w opracowaniu *The Economy of Culture in Europe* (European Commission 2006, s. 308–311).

Tak więc model przedstawia różne branże sektora przemysłu kreatywnego. Stworzony został w oparciu o istniejące systemy identyfikacji działalności. Stosowne klasy NACE poziomu czwartego wymienione są w drugiej kolumnie. Trzecia kolumna zawiera klasy identyfikacji korespondujące do kodów NACE w ramach określonej branży w klasyfikacji PKD. Należy zauważyć, że niektóre klasy kodów NACE można przypisać wielu branżom. W ten sposób można zaprezentować pełny statystyczny obraz każdego sektora.

Jednakże nie wszystkie klasy statystyczne wymienione w opracowaniu zostały uwzględnione. Całkowicie wyłączony został handel. Głównym powodem jest fakt, iż w przypadku wielu kodów NACE dotyczących handlu nie jest możliwe jednoznaczne odróżnienie ich od działalności na rynku poza kulturą. Niemniej mogą istnieć sklepy, które są istotne dla sektora przemysłu kreatywnego w określonym obszarze gospodarczym. Mogą to być na przykład sieci handlu specjalistycznego: muzyczne lub odzieżowe sprzedające ubrania stworzone przez projektantów. W szczególności ma to zastosowanie w przypadku galerii sztuki. Większość galerii nie tylko sprzedaje sztukę, ale tworzy ważną jednostkę dla rynku sztuki poprzez promocję artystów. Niemniej nie ma określonego kodu NACE dla galerii sztuki.

Tabela 2

Sektorowy podział form działalności kulturalnej i kreatywnej w odniesieniu do klasyfikacji NACE i PKD

| Obszar/ sektor | NACE poziom 4 | PKD |
|---------------------------|---|---|
| Rynek sztuk widowiskowych | 90.01 Sztuka widowiskowa 90.03 Twórczość artystyczna 90.02 Działalność wspierająca sztuki widowiskowe 90.04 Funkcjonowanie obiektów sztuki (prywatne) | 92.5 Działalność bibliotek, archiwów, muzeów i pozostała działalność kulturalna 92.7 Działalność rekreacyjna pozostała 92.3 Działalność artystyczna i pozostała 92.5 Działalność bibliotek, archiwów, muzeów i pozostała działalność kulturalna |
| Rynek sztuki | 47.6 Sprzedaż detaliczna wytworów kultury i twórczości w wyspecjalizowanych sklepach 74.20 Działalność fotograficzna 90.03 Twórczość artystyczna 91.02 Muzea (prywatne) | 22.3 Reprodukacja zapisanych nośników informacji 26.21 Produkcja ceramicznych wyrobów stołowych i ozdobnych 36 Produkcja mebli, działalność produkcyjna, gdzie indziej niesklasyfikowana 52.4 Sprzedaż detaliczna pozostała, nowych towarów w wyspecjalizowanych sklepach 52.5 Sprzedaż detaliczna artykułów używanych prowadzona w sklepach 92.3 Działalność artystyczna i pozostała 92.7 Działalność rekreacyjna pozostała 92.5 Działalność bibliotek, archiwów, muzeów i pozostała działalność kulturalna |
| Przemysł filmowy | 59.11 Produkcja filmów wideo, programów telewizyjnych 59.12 Działania poprodukcyjne w przypadku filmów, wideo i programów telewizyjnych. 59.13 Dystrybucja filmów, wideo i programów telewizyjnych 59.14 Projekcja filmów 90.01 Sztuka widowiskowa 90.03 Twórczość artystyczna | 22.1 Działalność wydawnicza 22.3 Reprodukacja zapisanych nośników informacji 92.1 Działalność związana z filmem i przemysłem wideo 92.3 Działalność artystyczna i pozostała 92.5 Działalność bibliotek, archiwów, muzeów i pozostała działalność kulturalna 92.7 Działalność rekreacyjna pozostała |
| Nadawanie programów | 60.10 Nadawanie programów radiowych 60.20 Tworzenie i nadawanie programów telewizyjnych | 22.1 Działalność wydawnicza 92.4 Działalność agencji informacyjnych |
| Przemysł muzyczny | 59.20 Nagrywanie dźwięku i publikacja muzyki 90.01 Sztuka widowiskowa 90.03 Twórczość artystyczna 90.04 Funkcjonowanie obiektów sztuki | 22.3 Reprodukacja zapisanych nośników informacji 92.3 Działalność artystyczna i pozostała 92.5 Działalność bibliotek, archiwów, muzeów i pozostała działalność kulturalna 92.7 Działalność rekreacyjna pozostała |
| Rynek książkowy | 58.11 Publikacja książek 90.01 Sztuka widowiskowa | 22.1 Działalność wydawnicza |
| Rynek prasowy | 58.13 Publikacja gazet 58.14 Publikacja czasopism i magazynów 58.19 Inne formy publikacji 63.91 Agencje prasowe 74.20 Agencje fotograficzne 90.03 Twórczość artystyczna | 22.1 Działalność wydawnicza 92.3 Działalność artystyczna i pozostała 92.4 Działalność agencji informacyjnych 92.7 Działalność rekreacyjna pozostała |

| | | |
|--|--|--|
| Inne formy działalności | 85.52 Edukacja dla kultury Nowe formy działalności 91.01 Prowadzenie bibliotek i archiwów (prywatne) 91.02 Działalność muzealna (prywatne) 91.03 Miejsca i budynki o znaczeniu historycznym, atrakcje (prywatne) | 65 Pośrednictwo finansowe, z wyłączeniem ubezpieczeń i funduszy emerytalno-rentowych 66 Ubezpieczenia oraz fundusze emerytalno-rentowe bez gwarantowanej opieki społecznej 67 Działalność pomocnicza związana z pośrednictwem finansowym i ubezpieczeniami 72.1 Doradztwo w zakresie sprzętu komputerowego 72.5 Konserwacja i naprawa maszyn biurowych, księgujących i sprzętu komputerowego 73.1 – 73.2 Prace badawczo-rozwojowe w dziedzinie nauk przyrodniczych, technicznych, nauk społecznych i humanistycznych 74.8 Działalność komercyjna gdzie indziej niesklasyfikowana 74.1 Działalność prawnicza, rachunkowo-księgową, doradztwo, zarządzanie holdingami 80.3 Szkolnictwo na poziomie wyższym niż średni 92.5 Działalność bibliotek, archiwów, muzeów i pozostała działalność kulturalna |
| Rynek architektury | 71.11 Architektura | 74.2 Działalność w zakresie architektury i inżynierii 74.3 Badania i analizy techniczne |
| Przemysł projektowy | 74.10 Specjalistyczne projektowanie 74.20 Działalność z zakresu fotografii | 22.1 Działalność wydawnicza 22.3 Reprodukacja zapisanych nośników informacji 74.2 Działalność w zakresie architektury i inżynierii 74.3 Badania i analizy techniczne |
| Rynek reklamowy | 73.11 Agencje reklamy 73.12 Reprezentowanie mediów | 74.4 Reklama 92.4 Działalność agencji informacyjnych |
| Przemysł oprogramowania i gier komputerowych | 58.21 Publikacja gier komputerowych 58.29 Publikacja innych form oprogramowania 62.01 Programy komputerowe | 22.1 Działalność wydawnicza 72.3 Przetwarzanie danych 72.4 Działalność związana z bazami danych 72.6 Działalność związana z informatyką, pozostała |

Źródło: opracowanie własne.

Podsumowanie

W opinii autora zaproponowany model pozwala na jednorodne uporządkowanie kwestii przynależności poszczególnych form działalności gospodarczej prowadzonej przez przedsiębiorstwa, które zalicza się do sektora przemysłu kreatywnego. W rezultacie, prowadząc badania, badacz zyskuje fundament dla prowadzonych analiz porównawczych eliminujący ryzyko nieuwzględnienia w toku procesu badawczego obszaru wartości mikro- lub makroekonomicznych stanowiących istotny z punktu widzenia dalszego wnioskowania element oceny. Jednocześnie powyższy przykład obrazuje pilną potrzebę przyjęcia przez instytucje europejskie rozwiązań systemowych, które wyeliminują konieczność stosowania modelu.

Literatura

First Report on cultural industries (2003), Zürcher Hochschule der Künste, Genewa.
 Hartley J. (red.) (2005), *Creative industries*, Malden Mass., Blackwell Publishing.

- Mackiewicz M. (2009), *Analiza potrzeb i rozwoju przemysłów kreatywnych*, Eco-ryś na zlecenie Ministerstwa Gospodarki, Warszawa.
- Rozporządzenie Rady Ministrów z dnia 24.12.2007 r. w sprawie Polskiej Klasyfikacji Działalności (PKD), Dz.U. z 2007 r. nr 251, poz. 1885 oraz z 2009 r. nr 59, poz. 489.
- Stryjakiewicz T., Kaczmarek T., Męczyński M., Parysek J.J., Stachowiak K. (2007), *Poznań – faces the future. Pathways to creative and knowledge – based regions*, ADMIDSt, Amsterdam
- Stryjakiewicz T., Stachowiak K. (2010), *Uwarunkowania, poziom i dynamika rozwoju sektora kreatywnego w poznańskim obszarze metropolitarnym*, ADMIDSt, Poznań.
- The Economy of Culture in Europe* (2006), European Commission, Bruksela.
- Zakrzewska-Krzyś H. (2011), *Potencjał sektorów kreatywnych w polskiej gospodarce*, „Twój Biznes”, nr 9, wersja elektroniczna.

CLASSIFICATION PROBLEMS OF THE ACTIVITY OF CREATIVE INDUSTRY BUSINESSES IN COMPARATIVE MODELS OF EUROPEAN ECONOMIES

Summary

In the paper the author raises the issue of the classification of the activity of creative industry enterprises in economic models to assess the potential and direction of the development of its components. The EU countries apply NACE system of codes, which, however, does not contain a clear classification for each form of cultural or creative activities. Thus the assignment of statistical classes to the forms of cultural and creative activities is not an easy task.

Hence, the author draws attention to these elements that naturally hinder and sometimes unable a proper assessment of the factors for the development of creative industry sector in a micro and macro scale. Therefore, the paper presents the conception of the terminological and statistical assignment and clarification of the classification of the operation of creative sector enterprises in Europe.

According to the author the unification of solutions will substantially simplify and clarify currently applied tools for the assessment of the size of creative industry sectors in particular European Union member states.

Keywords: creative industry, culture sector, culture industry, classification of activity, NACE.

Translated by Sławomir Kotylak